

1. Совокупность действий, которые нужно совершить, чтобы достичь поставленную цель - это:
2. Достижение целей проекта может произвести один или несколько из перечисленных ниже поставляемых результатов:
3. К основным признакам проекта относятся:
4. Если рассматривать проект как «черный ящик», то выполнение работ обеспечивается...
5. Если рассматривать проект как «черный ящик», то эффективность работ достигается за счет:
6. Социальные киберспортивные проекты направлены ...
7. Уникальная деятельность, направленная на достижение заранее определенного результата, создание определенного уникального продукта или услуги – это...
8. К краткосрочным проектам относятся проекты...
9. Проекты по созданию новых и модернизации существующих производств – это...
10. Проекты по разработке нового продукта или услуг, проведению научных исследований – это...
11. Набор фаз, через которые проходит проект с момента его начала до момента завершения - это ...
12. Жизненный цикл проекта состоит из:
13. Геймификация – это...
14. К видам геймификации относятся...
15. Для сплочения коллектива, повышения качества продукта и увеличения объём продаж, улучшить обслуживание клиентов и т.д. используется ...
16. Для повышения узнаваемости продукта и/или бренда, привлечения новых клиентов, повышения лояльности и т.д. используется...
17. Для формирования новых привычек используется...
18. Для мотивации участия в процессах геймификации используются следующие элементы игры...
19. Фиджитал спорт подразумевает наличие этапов...



20. В Играх Будущего планируется проведение соревнований по ...
21. На сегодняшний день выделяют _____ этапа развития сети Интернет.
22. Ключевыми особенностями WEB 3.0 являются ...
23. К ключевым особенностям метавселенных относятся...
24. Непрерывное существование метавселенной в смешанной реальности подразумевает под собой ...
25. Иммерсивность метавселенной подразумевает под собой...
26. К компонентам рынка метавселенных относятся:
27. Драйвером развития рынка метавселенных является ...
28. Целями развития метавселенных в бизнесе НЕ являются...
29. К инструментам развития метавселенных в бизнесе относятся...
30. К барьерам развития метавселенных относятся:
31. Набор программных методов, которые используют в видеоиграх для создания иллюзии разума у NPC через поведение персонажей – это ...
32. Технология, которая посредством машинного обучения позволяет системе научиться анализировать определённую информацию в виртуальной среде, чтобы получить поведение, более приближенное к человеческому – это...
33. Персонажей компьютерных игр, управляемых игровым искусственным интеллектом, делят на:
34. В основе игрового искусственного интеллекта лежит общий принцип:
35. К способу принятия решений в видеоигре, в котором NPC беспрепятственно может переходить между разными состояниями называется ...
36. К способу принятия решений NPC в видеоигре, в основе которого лежит список правил и условий, заранее созданный разработчиками называется ...
37. К способу принятия решений NPC в видеоигре, особенность которого заключается в том, что все состояния персонажа организованы в виде ветвящейся структуры с понятной иерархией называется ...



38. Для передвижения NPC в видеоигре необходима информация об окружающей среде, которая может быть расположена в ...
39. Рынок метавселенных Hardware включает в себя технологии...
40. Рынок метавселенных Software включает в себя ...
41. Ограниченное по времени целенаправленное изменение отдельной системы с изначально четко определенными целями, достижение которых определяет завершение проекта, с установленными требованиями к срокам, результатам, риску, рамкам расходования средств и ресурсов и к организационной структуре – это...
42. Любой уникальный и поддающийся проверке продукт, результат или способность оказать услугу, которые необходимо получить для завершения процесса, фазы или проекта – это
43. Стратегическая позиция, которую следует занять; задача, которую следует решить – это
44. Использование игровых элементов и механик в любом неигровом контексте: в бизнесе, быту, образовании и т.д. – это..
45. Виртуальное пространство, которое характеризуется непрерывным существованием в смешанной реальности, облачным технология, иммерсивности, децентрализованного управления, развитой экономики называется...
46. Вид криптографических токенов, каждый экземпляр которых уникален (специфичен) и не может быть обменян или замещён другим аналогичным токеном – это ..
47. Повышение узнаваемости бренда – это _____ бизнеса в метавселенной.
48. Высокие технологические требования - это _____ для развития метавселенной.
49. Технология шифрования и хранения данных, распределенных по множеству компьютеров, объединенных в общую сеть.
50. Соотнесите правильные характеристики развития сети Интернет.

